

任天堂ファミリーコンピュータ

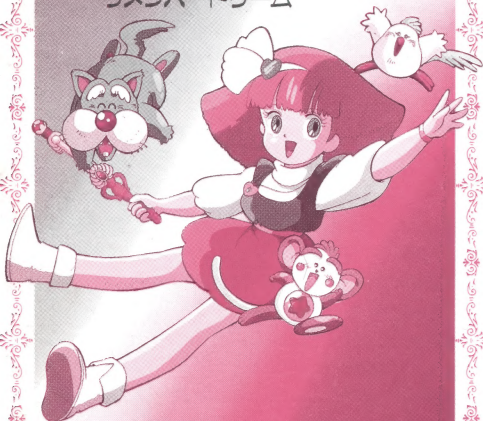


FAMICOM FAMILY

SHI-61

魔法のプリンセス
ミンキーモモ

リメンバードリーム



©葦プロ・NTV

©YUTAKA 1992 MADE IN JAPAN

yutaka

バンダイファミコンクラブ

ゲームについてのご質問は、

03-5828-3333

[受付時間/ 月～金曜日(除く祝日)10～16時]にお問い合わせください。

- 電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
- 受付時間外の電話はおさげください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

ご注意

- ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームしてください。
- 長時間ゲームする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらしたりして汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。
- ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビを接続すると残像現象(画面ヤケ)が生ずるため接続しないでください。プロジェクションテレビ/スクリーン投影方式のテレビ。

●●● もくじ ●●●

ストーリー.....	2
キャラクター ^{しょうかい} 紹介.....	4
ゲームの ^{じゅん び} 準備.....	6
コントローラーの ^{き ほん そう さ} 基本操作.....	8
ゲームクリアのポイント.....	9
ゲームのあらすじ.....	10
ゲームを ^{はじ} 始めてみよう.....	12
ストリートゲーム.....	13
サブゲーム.....	16
■ミンキーチェイスゲーム.....	17
■バーガーパニックゲーム.....	20
■ドクター？モモゲーム.....	22
■シャーロックモモゲーム.....	24
アミューズメントゲーム.....	26
（ ^{うらな} 占いの ^{へ や} 部屋）	
コンティニュー.....	27
ゲームに出てくる ^で 漢字 ^{かん じ} の読み方 ^{よ かた}	28

ストーリー

むかしむかし、といっても、ほんの^{すこ}少しだけ
明日^{あした}に^{おも}思えるかもしれないむかし。あそこの
宇宙^{うちゅう}の、あそこの地球^{ちきゅう}の、あそこの街^{まち}に、ひ
とりの女^{おんな}の子^こが^す住んでいました。その子^こはど
こに^ふでもいる普通^{ふつう}の女^{おんな}の子^こに見^みえました。で
も、ちよつとちがうとしたら、その子^こは魔法^{まほう}
で大人^{おとな}に^{へんしん}変身することができたのです。その
子^この名^なをみんなは、ミンキーモモと呼びまし
た。『パラリル、パラリル、ドリリンパ。ティ
アラン、ティアナン、マリリンパ』呪文^{じゅもん}を
となえてステッキをふれば、ミンキータッチ
で^{へんしん}変身^{きよう}！今日^{けふ}もモモの冒険^{ぼうけん}が^{はじ}始まります。

たの^{なつやす}しい夏休みの^{はじ}始まりの朝^{あさ}、目^めがさめたモモ
は^{たの}楽しい予感^{よかん}でウキウキ、ワクワク。パパと
ママに^{げん}元気^きよく「おはよう」を言いました。
なのに、2人^{ふたり}の様子^{ようす}がいつもとちがいます。
なんとなく^{げん}元気がないのです。しかたなくモ
モは^{さんびき}おともの3匹をつれて街^{まち}へおさんぽに…。
街^{まち}に出^でたモモは、またまたビックリ、パパや

ママだけでなく、街の中にも^{まち なか}気力をなくした^{きりよく}
^{ひと}人たちがたくさんいたのです。なにやら^{じ けん}事件
の二・オ・イ。ほおつてはおけません。なん
てったってモモは、^{ひとびと}人々に^{ゆめ}夢と^{き ぼう}希望をとりも
どさせるために^{ち じょう}地上にやってきた^{ゆめ}夢の^{くに}国『マ
リンナーサ』のプリンセス。さあ、^{じ けん}事件を^{かい}解
^{けつ}決にレッツゴー！



キャラクター紹介 しょうかい



●ルピピ

『マリナーサ』
からやってきたオ
シャレな小鳥^{こどり}。



●チャーモ

『マリナーサ』
からやってきた元^{げん}
気^きいっぱいの子猿^{こざる}。

●ミンキーモモ

ゆめ くに
夢の国『マリナーサ』から
やって来たプリンセス。魔法^{まほう}
で大人^{おとな}に変身^{へんしん}できる。



●バグー

ひとびと ゆめ うば
人々の夢を奪^{うば}ってしま
う悪い魔法^{まほう}使い。



●クックブック

『マリナーサ』から
やってきた老犬^{ろうけん}。魔法^{まほう}
の国^{くに}や地上^{ちじょう}のことにと
てもくわしい。



● ママ

ゆうめい すい り しょうせつさつ
有名な推理小説作
か ちじょう
家。モモの地上で
のやさしいおかあ
さん。



● パパ

りっば こう こ がくしゃ
立派な考古学者。モモの
ちじょう
地上でのたのもしいおと
うさん。



● 夢の国の女王

いつもモモをやさ
しく見守るモモの
みまも
ほんとう
本当のおかあさん。



● 夢の国の王様

あそ だいす こだも
遊ぶことが大好きで、子供のよ
おうさま ほんとう
うな王様。モモの本当のおとう
さん。

ゲームの準備

●プロローグ（序章）画面

ファミコン本体に『魔法のプリンセス ミンキーモモ リメンバードリーム』のカセットをセットし、電源を入れるとプロローグ（序章）画面が出ます。プロローグ（序章）画面ではコントローラーのBボタンを押してお話をすすめていきます。



※画面上に現れるメッセージはBボタンで早く送りすることができます。

●タイトル画面

プロローグ画面が終わると、画面は自動的にタイトル画面に変わります。ゲームを始める場合は、この画面の時にスタートボタンを押してください。



●オープニング画面^{が めん}

タイトル画面^{が めん}でスタートボタンを押すと、画面^がはセレクト画面^{が めん}になり、そこではじめからを選択^{せんたく}してAボタンを押すと、オープニング画面^{が めん}に変わります。オープニングは、モモが目^めをさますところから始まり^{はじ}ます。また、Bボタンを押す^おことでメッセージを早送り^{はやおく}することもできます。



オープニングが終わると、画面^{が めん}はアクションアドベンチャーゲームのスタート地点^{ち てん}・モモの家^{いえ}の前^{まえ}に変わります。**+**キーでモモを動か^かしてゲームを始め^{はじ}てください。

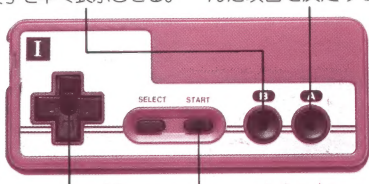
※モモの家^{いえ}で表示^{ひょうじ}される「パスワード」をおぼえていれば前^{ぜん}回^{かい}のつづきからゲームをはじめることができます。セレクト画面^{が めん}でパスワードを選択^{せんたく}してAボタンを押すと、パスワード画面^{が めん}がでます。くわしくはP27を^{らん}ご覧ください。

コントローラーの基本操作

このゲームは、1人用ですので、コントローラーIのみを使い、コントローラーIIは使いません。
また、SELECTボタンも使用しません。

Bボタン／魔法をかける。
人と話をする。選択項目をキャンセルする。お話の文字を早く表示させる。

Aボタン／お話をすすめる。(人にお話を聞いた時など) ジャンプする。選んだ項目を決定する。



＋キー／モモを動かす。

左右操作：左右に動かす。ゲームをスタートさせる。

上操作：家の中に入る。

手前から奥へ移動する。

下操作：家から出る。ふせる。

奥から手前へ移動する。

スタートボタン／

※ストリートゲーム、サブゲーム、アミューズメントゲームなどでのコントローラーの操作法はそれぞれの説明ページをご覧ください。

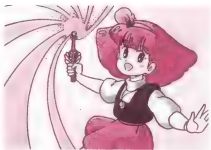
ゲームクリアのポイント

このゲームをクリアするためには、飛び散ったドリームパールをバグーより早く集め、バグーをやっつけることです。ゲームクリアのポイントであるドリームパールは次のようなことをすれば集めることができます。

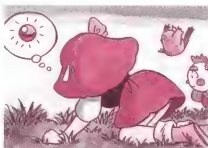
1. 困っている街の子どもたちの願いをかなえてあげるとお礼にもらえる。



2. ミンキータッチで変身、事件解決のためにサブゲームをクリアすると、お礼にもらえる。



3. 街の人々から話を聞いて情報を集めかくされているドリームパールを探す。



ゲームのあらすじ

「次はゲームの進めかたのヒントです。数字の順番にゲームを進めてください。」

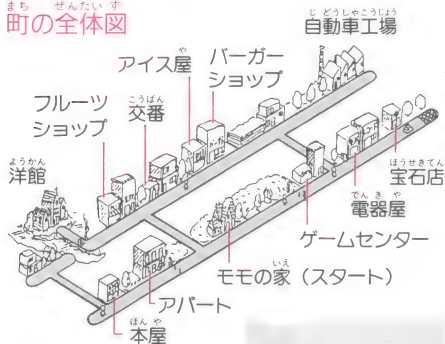
- ① まず、アパートへ行き、みんなのお話を聞きましょう。
- ② 街の人の話を聞いたら電器屋さんへ行き、こわれたテレビを調べてみましょう。不思議なことがおこります。
- ③ 宝石店に入った泥棒をつかまえてください。
- ④ ○○○○ショップへ行き、お店を手伝ってください。ごほうびがもらえます。
- ⑤ ○○○○チャンプに木登りを教えてもらい、木の上をさがしてみましょう。
- ⑥ ○○長がドリームパールをもっているという話を街の人から聞いたら、アパートに住む○○に会いに行きましょう。
- ⑦ 食べ物を探しに○○○○ショップへ行ってみましょう。○○○チャンプのおかあさんから伝言をたのまれます。
- ⑧ ○○○○チャンプに伝言を伝えて、○○○○ショップへもどりましょう。ごほうびに○○をもらえます。

⑨○○○を持って○○に会いに行きましょう。

○○長の家を教えてください。

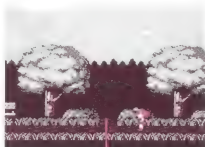
「ここから先はヒミツです。残りは自分の力で探して、見事に事件を解決してください」

町の全体図



奥の町への入り方

奥の町へは道路の切れ
ている所から入れます。



ここから入れます

はじ ゲームを始めてみよう

●ゲームのスタート

プロローグ（序章）画面が終わりタイトル画面があらわれたら、スタートボタンを押してゲームをスタートさせます。朝、目をさましたモモがおともの3匹と会話するオープニング画面からゲームは始まります。画面がモモの家の前、アクションアドベンチャーゲームの画面に変わったら、いよいよ、ゲームの始まりです。＋キーを操作してモモを動かし、街の人からいろいろな話を聞いてください。人に近づいて、Bボタンを押せば話を聞くことができます。また、そのあとAボタンでジャンプして、木の上や、家の屋根などに登ることもできます。



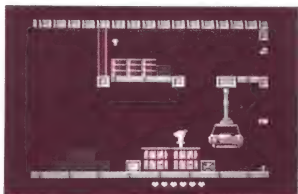
スタートボタン（ポーズ）を押すと、現在持っているアイテムの種類と、ドリームパールのかすひょうじ数を表示します。

ストリートゲーム

ストーリー中^{ちゆう}には、バグ^{せんりよう}の占領したエリアをアクションでクリアする「工場^{こうじよう}はつらいよ1992」ゲームと、バグ^{たいけつ}と対決する「バグ^{たいけつ}との対決」ゲームがあります。ゲーム中^{ちゆう}にはいろいろなしかけがあります。それらのしかけ^{じようず}を上手^{りよう}に利用しながらゲームをクリアしてください。コントローラー^{そうさほうほう}の操作^{きほん}方法は基本操作と変わりません。両^{りよう}ゲームとも下^{した}のハート表示^{ひようじ}がなくなった時点でゲームオーバーです。

●「工場^{こうじよう}はつらいよ1992」

ドリームパールが飛び散^{とち}った時^{とき}、自動車工場^{じどうしゃこうじよう}に落ちたドリームパールを探^{さが}すゲームです。Aボタンのジャンプ^{じようず}を上手^{りよう}に利用してゲームをクリアしてください。



●ゲーム中のしかけ

ローラー

ここに^の乗ると体^{からだ}が自然^{しぜん}に動^{うご}いてしまいます。



プレス

はさまれると、つぶされてしまいます。



エレベーター

^{うえ}上にのぼったり、^{よこ}横に移動したりできます。
^{いどう}移動したりできます。
^{なか}中にはセンサー付^{つき}のエレベーターもあります。



●アイテム

ハート

たいりよく こ かいふく
体力を2個回復します。



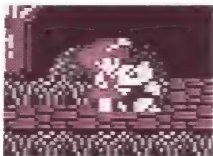
カギ

とびら あ
カギのかかった扉を開
けることができます。



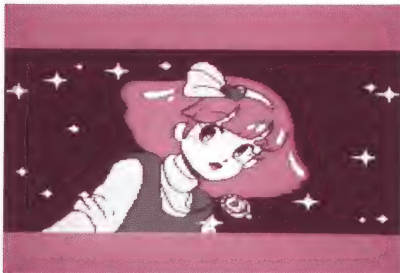
●「バグーとの対決」

さいご たいじ
最後のたたかいです。みごとにバグーを退治
してください。ポイン
トはBボタンの魔法を
じょうず つか
上手に使うことです。



サブゲーム

ストーリー中^{ちゆう}には、魔法^{まほう}の力^{ちから}で大人^{おとな}に変身^{へんしん}したモモが、いろいろな職業^{しよくぎよう}に挑戦^{ちようせん}するサブゲームがあります。ゲームはカーチェイスゲーム、シューティングゲーム、パズルゲーム、まちがい探し^{さが}ゲームの4種類^{しゆるい}。ミンキータッチで変身^{へんしん}して、サブゲームをクリアしてください。コントローラーの操作^{そうさ}方法^{ほうほう}はゲームによって異^{こと}なります、くわしくは、それぞれのサブゲームの説明^{せつめい}をごらんください。



■ミンキーチェイスゲーム

「ミンキータッチで婦警さん^{ふ けい}に変身^{へんしん}！」

このゲームは、婦人警官^{ふ じん けい かん}に変身^{へんしん}したモモが、ミニパト^{はし}を走らせて犯人^{はんにん}を追跡^{ついせき}する横スクロール画面^{が めん}のカーチェイスゲームです。

犯人^{はんにん}があそこの街の外^{まち そと}に逃げだす前^{まえ}に、犯人^{はんにん}の車^{くるま}に追いつき、追いこせばゲームはクリアです。

道路^{どう ろ}は曲がりくねり、また、いろいろな車^{くるま}が走^{はし}っていて、追跡^{ついせき}のジャマをします。

障害物^{しょうがいぶつ}を上手^{じょうず}によけながら、ときどき現^{あら}われるアイテム^{じょうず}を上手^{りょう}に利用^{はん}しながら犯人^{はんにん}の車^{くるま}を追いつめてください。

ミニパト^{ほか}が他の車^{くるま}にぶつかるとダメージ^うを受け、ライフメーター^{らいふめーター}が減^へってしまいます。ライフメーター^{らいふめーター}がゼロになるとゲームオーバー^うです。また、到達点^{とうたつてん}までに犯人^{はんにん}の車^{くるま}に追いつけなかった場合^{ば あい}もゲームオーバーとなります。



① ライフメーター

これがなくなるとゲームオーバーになります。

② 追跡レーダー

犯人の車とミニパトの距離をあらわします。

● コントローラーの操作方法

＋キーだけを^{つか}使います。

Aボタン：アクセル

Bボタン：ブレーキ

＋キー^{うへ}上：上の車線への移動

＋キー^{した}下：下の車線への移動

※ 車線と車線の間には止まれません。

●障害物：ぶつかるとダメージになります。

トラック

ノロノロ^{はし}走っています。



いっばんしや 一般車

ふつ^{はし}つに走っていますが、ミニパートほどスピード^{はや}は速くありません。



スーパーカー

うし^{もう}後ろから猛スピード^{はし}で走ってきます。



■バーガーパニックゲーム

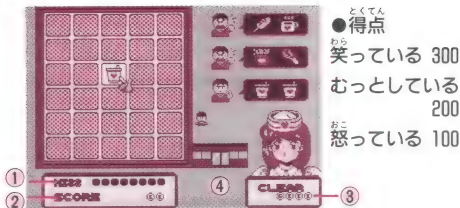
「ミンキータッチで店員さん^{てんいん}に変身^{へんしん}！」

このゲームは、ハンバーガーショップの店員^{てんいん}に変身したモモが、注文に合った品物^{しなもの}をなるべく早く^{はや}お客さん^{きやく}に渡^{わた}していく神経衰弱パズルゲームです。

スコアがクリア得点^{とくてん}に達^{たっ}すればゲームはクリアです。

カウンターに品物カード^{しなもの}が裏返し^{うらがえ}に並べられています。2枚^{まい}めくった時^{とき}、注文どおりのカード^{ちゆうもん}だった場合^{ばあい}に得点^{とくてん}となります。なかなか注文^{ちゆうもん}の品物^{しなもの}がこない^{きやく}と、お客さん^{おこ}は怒^{かえ}って帰^{かえ}ってしまい、ミスとなります。ミスを1回するとミスメーターが黄色^{きいろ}になり、ミスメーターがすべて黄色^{きいろ}になってしまったら、ゲームオーバーです。また、お客さん^{きやく}がどんどんやってきて、待^まっているお客さん^{きやく}が店^{みせ}からあふれ出^でてしまってもミスになります。

※注文^{ちゆうもん}をこなすと裏返し^{うらがえ}したカードの中身^{なかみ}は変^かわってしまいます。



①ミスメーター

ぜんぶ きいろ
全部が黄色になるとゲームオーバーです。

②スコア ③クリア得点 ④店の入口

●コントローラーの操作方法

+キー : ゆび うご
指カーソルを動かしてカードを
えら
選びます。

Aボタン : えら
選んだカードをめくります。

●スペシャルカード

スマイルカード

このカードを2枚め
くるとお客さんのい
かりが
き
消えま
す。



スカカード

このカードをめくるともう1枚のカード
がなくな
りま
す。



■ドクター？モモゲーム

「ミンキータッチで看護婦さん^{かんごふ}に変身^{へんしん}！」

このゲームは、看護婦さん^{かんごふ}に変身^{へんしん}したモモが、注射器^{ちゅうしゃき}で悪いビールス^{わる}を退治^{たいじ}していくパズルタイプのシューティングゲームです。

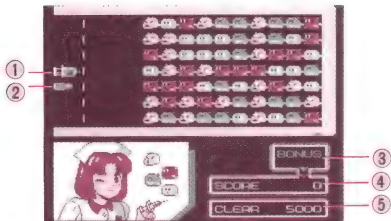
スコアがクリア^{とくてん}得点^{たつ}まで達したらゲームクリアです。

注射器^{ちゅうしゃき}がビールスにつぶされたらゲームオーバーになります。

ビールスとワクチンはそれぞれ4種類^{しゅるい}。赤い^{あか}ビールスには赤い^{あか}ワクチンというように、ワクチンは同じ色^{おないろ}のビールスを退治^{たいじ}することができます。違う色^{ちがいろ}のワクチンでビールスを撃^うつてしまうと、ビールスは元氣^{げんき}になり、その列^{れつ}は1個分^{こぶん}のびます。

退治^{たいじ}したビールスのタテやヨコに同じ色^{おないろ}のビールスがいると、そのビールスもいつぺんに退治^{たいじ}することができます。

また、ビールスはすべて右側^{みぎがわ}のビールスから栄養^{えいよう}をもらっています。右側^{みぎがわ}にビールスがいなくなると、そのビールスは死^しんでしまいます。



- ①注射器 (ちゅうしゃ き) ②アンプル ③ボーナス得点 (とくてん)
 ④スコア ⑤クリア得点 (とくてん)

●コントローラーの操作方法 (そう さ ほうほう)

＋キー : 注射器の上下移動 (ちゅうしゃ き しょうげ いどう)

Aボタン : ワクチンの発射 (はっしや)

Bボタン : アンプル内のワクチンと注射器 (ちゅうしゃ き) 内のワクチンの入れ替え (ない い か)

●クリアのためのワンポイントアドバイス

ビールのタテやヨコに同じ色のビールを (おな いろ) ならべると他の色のビールもいつぺんに退 (たい) 治 (じ) できボーナス得点 (とくてん) が倍増 (ばいぞう) するヨ！



■シャーロックモモゲーム

「ミンキータッチで名探偵に^{めいたんてい}変身!^{へんしん}」

このゲームは、名探偵^{めいたんてい}に変身^{へんしん}したモモが、犯^{はん}行^{こう}後^ごと犯行^{はんこう}前^{まえ}の2枚^{まい}の写^{しゃ}真^{しん}から、盗^{ぬす}まれた品^{しな}物^{もの}を見^み事^{ごと}に当^あてるま^さちが^がい探^{さが}しゲームです。

4つの事件^{じけん}を解^{かい}決^{けつ}するとゲームク^くリ^りアです。制限^{せいげん}時^じ間^{かん}内^{ない}に盗^{ぬす}まれた品^{しな}物^{もの}を見^みつ^つけ^けられ^れな^なか^かった場^ば合^{あい}、ゲ^げー^えムオ^おー^ーバ^バーと^とな^なり^りま^ます。

盗^{ぬす}まれた品^{しな}物^{もの}は虫^{むし}メ^めガ^がネで探^{さが}し^しま^ます。正^{せい}解^{かい}の場^ば合^{あい}はチャ^ちー^えモ^もがほ^ほめ^めて^てくれ、1つの事件^{じけん}が解^{かい}決^{けつ}です。間^ま違^{ちが}っている場^ば合^{あい}は制限^{せいげん}時^じ間^{かん}が5秒^{びよう}づつ減^へら^らさ^されて^てしま^まい^いま^ます。

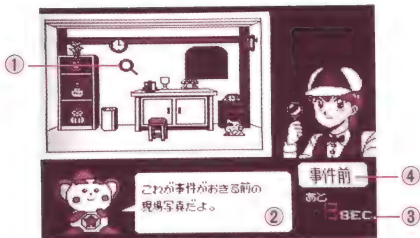
メ^めッ^っセ^えー^えジボ^ぼッ^っク^くスにはチャ^ちー^えモ^もの言^{こと}葉^ばが^で出^でま^ます。その言^{こと}葉^ばを見^みな^なが^がらゲ^げー^えムを^す進^{すす}め^めま^まし^しよ^うう。



じけんまえ しやしん
事件前の写真



じけんご しやしん
事件後の写真



- ① ^{むし}虫メガネ ② ^{メッセージボックス}メッセージボックス
 ③ ^{せいげん じ かん}制限時間 ④ ^{じ けん まえ じ けん ご しやしん しゆるい}事件前、事件後の写真の種類

● ^{そう さ ほうほう}コントローラーの操作方法

+キー : ^{むし}虫メガネの^{い どう}移動

Aボタン : しらべる

Bボタン : ^{じ けん まえ しやしん ひょう じ}事件前の^{とき}写真を表示している時、
^お押しつづけると^{じ けん ご しやしん}事件後の^み写真を見ることができます。

アミューズメントゲーム(占いの部屋)

街のゲームセンターでは「占いゲーム」と、
1度クリアしたサブゲームをまた楽しむこと
ができます。その時は、クリア得点に関係な
く、ゲームオーバーになるまで楽しむことが
できます。

サブゲームの詳しい説明はP13～P23をご覧ください。



● 占いゲーム

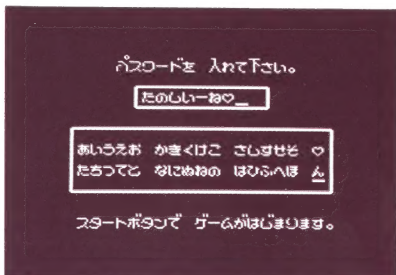
自分の生年月日と占いたい日を入力すると、
その日の運勢を占ってくれます。＋キーで数字
を選び、Aボタンで決定します。占いの答
はメッセージボックスにあらわれます。



※アミューズメントゲームはゲームクリアとは関係ありません、リラックスして楽しみましょう。

コンティニュー

ゲームの途中で、モモの家に帰ると、その時点までのパスワードが表示されます。このパスワードをおぼえていれば、次回はその時点から始めることができます。ゲームをスタートする時に、セレクト画面でパスワードを選択してAボタンを押すと、パスワード画面が表示されます。その画面で入力します。パスワードは+キーでカーソルを動かして文字を選択し、Aボタンで決定します。すると、ゲームは前回のつづきから始まります。Bボタンではカーソルの逆もどしができます。



ゲームに出てくる^で漢字^{かんじ}の読み方^よ^{かた}

やる気▶やるき

何もかも▶なにもかも

一番▶いちばん

何かが▶なにかが

何が▶なにが

工場長▶こうじょうちょう

家▶いえ

おしえる気▶おしえるき

思い出した▶おもいだした

子供▶こども

夢▶ゆめ

洋館▶ようかん

いい時▶いいとき

電子▶でんし

物▶もの

工員▶こういん

工場▶こうじょう

思ってた▶おもってた

出たつきり▶でたつきり

見つけて▶みつけて

電器屋▶でんきや

下▶した

子▶こ

見つけた▶みつけた

アイス屋▶アイスや

十字ボタン▶じゅうじボタン

時▶とき

出てって▶でてって

バーガー屋▶バーガーや

無気力▶むきりよく

大すき▶だいすき

行った時▶いったとき

今ごろ▶いまごろ

入っちゃ▶はいっちゃ

病気▶びょうき

無人▶むじん

木登り▶きのぼり

中に▶なかに

一時▶いちじ

宝物▶たからもの

人▶ひと

インド人▶インドじん

宝石店▶ほうせきてん

長い▶ながい

今▶いま

お金▶おかね

気あい▶きあい

現実▶げんじつ

無く▶なく

努力▶どりよく

店を▶みせを

一番▶いちばん

外を▶そとを

高くて▶たかくて

登った▶のぼった



おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社まで御一報ください。

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(関東)東京都台東区駒形2-5-5
〒111-81

☎ 03-3847-6666

(関西)大阪市北区豊崎4-12-3
〒531

☎ 06-375-5050

(中部)名古屋市昭和区御器所
3-2-5 〒466

☎ 052-872-0371

●電話受付時間月～金曜日(除く祝日)10～16時

●電話番号はよく確めて、おまちがえのないようにしてください。

製作・発売元 株式会社ユタカ

販売元 株式会社バンダイ

玩具第3事業部

東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。